Club Nintendo®

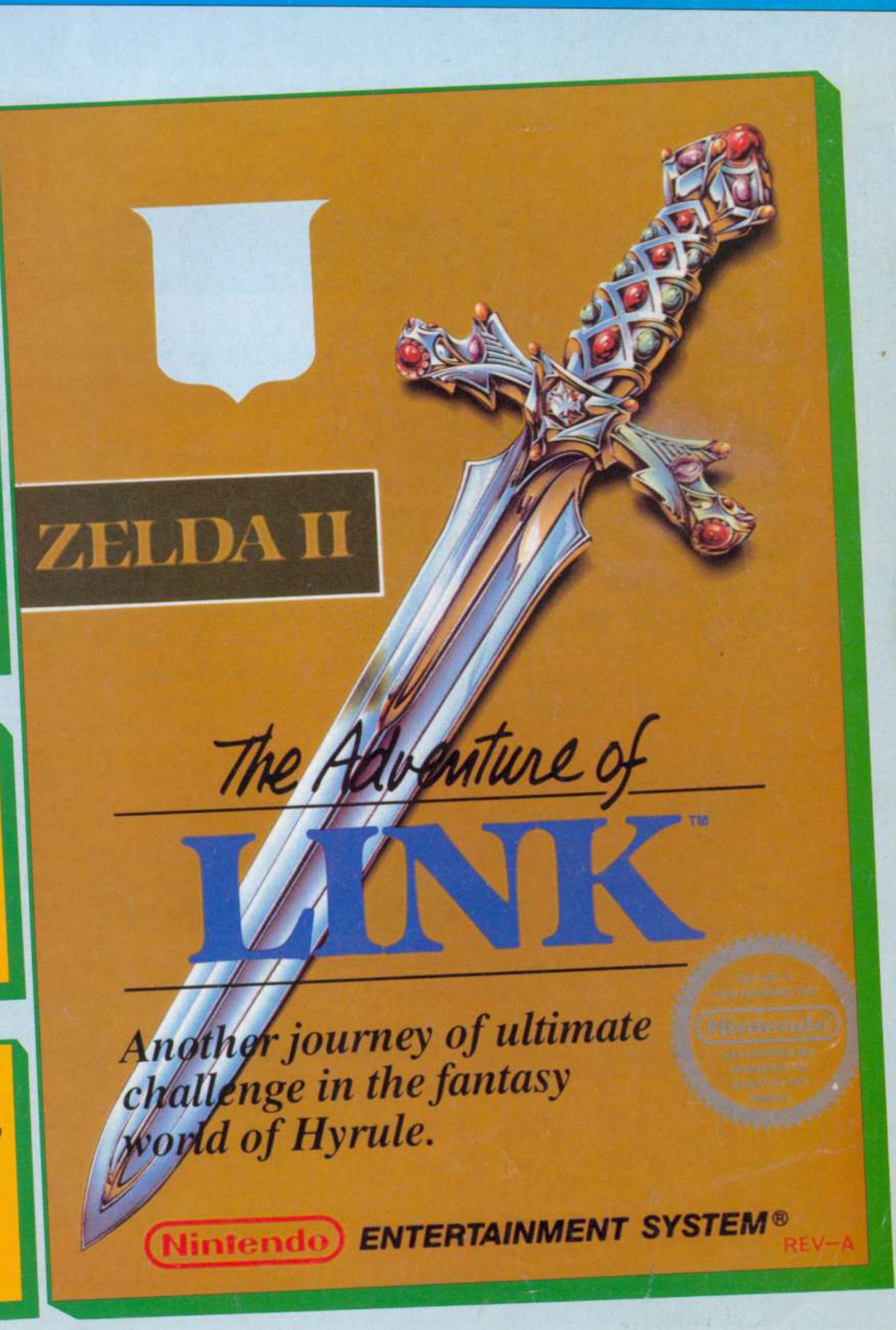
Édition - 1990 | Numéro 2

ZELDA II
Il est arrivé!

TRUCS et ASTUCES
Les secrets de Robowarrior enfin révélés

COUP D'OEIL FURTIF
D'autres jeux extraordinaires attendus!

PLUS
Découvrez tout ce que vous voulez savoir sur le NES Max et le NES Advantage à l'intérieur!!



Faites Votre Seléction!

Vous trouverez ci dessous la liste des jeux actuellement disponibles pour le SYSTEME NINTENDO.

SERIES AVENTURES

- Goonies II™
- Kid Icarus™
- Legend of Zelda™
- Mega Man™
- Metal Gear™
- Metroid™
- Robo Warrior™
- Super Mario Bros.™
- Super Mario Bros. 2™

SERIES D'ACTION

- Balloon Fight™
- Clu Clu Land™
- Cobra Triangle™
- Ice Climber™
- Kung Fu™
- Pinball™
- Tiger Heli™
- Wizards & Warriors™





SERIES PISTOLETS

- Duck Hunt™
- Gumshoe®
- Hogan's Alley™
- To the Earth™
- Wild Gunman™

SERIES PROGRAMMABLES

- Excitebike™
- Mach Rider™
- Wrecking Crew™

SERIES CLASSIQUES ARCADE

- Alpha Mission™
- Castlevania™
- Donkey Kong™
- Donkey Kong 3™
- Galaga™
- Gradius™
- Gunsmoke™
- Ikari Warriors™
- Life Force™
- Popeye™
- Top Gun™
- Rush 'N Attack™
- Section Z™
- Trojan™
- Xevious™

SERIES ROBOT

- Gyromite™
- Stack-up™

SERIES SPORT

- Double Dribble™
- Golf
- Ice Hockey™
- Mike Tyson's Punch-Out!!™
- Pro Wrestling™
- Rad Racer™
- R.C. Pro-Am™
- Slalom®
- Soccer
- Tennis
- Track & Field II™
- Volleyball
- Wrestlemania™

A VENIR

Donkey Kong Classics	Mars
Zelda II - Adventure of Link	Mars
Fighting Golf	Avril
Rygar	Avril
Simon's Quest	Avril
Solomon's Key	Avril
Airwolf	Mai
Batman	Été
Double Dragon II	Été
Fester's Quest	Été
Skate or Die	Été
Teenage Mutant Hero Turtles	Été
Tetris	Été

Nintendo®
BP 14
95311 CERGY PONTOISE CEDEX
FRANCE



LA LETTRE DE SUPER MARIO

Sommaire

Nous avons littéralement croulé sous les nouveautés et, en raison de mes nombreuses responsabilités dans le Club Nintendo, j'ai dû interrompre Luigi qui vous concoctait la liste du classement des cinq meilleurs jeux et le mettre au travail pour m'aider à évaluer certains logiciels. Nous sommes parvenus tous les deux à la même conclusion: les possesseurs de consoles Nintendo ont peu de chance de s'ennuyer dans les mois à venir! Il y aura des nouveautés pour satisfaire tous les goûts; par exemple, 'Zelda II - The Adventure of Link' et 'Rygar' tant attendus. Certains jeux qui vont bientôt sortir sont présentés dans ce magazine, et viennent renforcer la logithèque Nintendo. Les jeux qui paraîtront ultérieurement semblent tout aussi intéressants, mais vous en saurez plus dans le prochain numéro!

Nous vous rappelons que pour compléter ces jeux de haute qualité, vous disposez des manettes NES MAX et NES Advantage. Elles apportent une nouvelle dimension au monde des jeux Nintendo, en augmentant la rapidité de l'action et en vous offrant une aisance de jeu maximum!

Autre accessoire: le Remote Controller d' Acclaim. Il vous permet de jouer sans fil à la patte, les directives que vous donnez à la manette sont transmises à la console par l'intermédiaire d'un rayon à infra-rouges. Et il est aussi rapide à réagir que n'importe quelle autre manette. Il comprend également un grand nombre d'autres fonctions qui viennent augmenter votre plaisir à jouer.

Une nouvelle société européenne, Ocean Software, devrait sous peu produire des jeux pour la console Nintendo. Ocean est réputée pour sa production de jeux de très haute qualité. Nous attendons donc avec impatience de voir ses nouvelles versions pour le Système Nintendo.

Continuez à nous envoyer vos précieuses lettres. Nous nous régalons vraiment en les lisant et il nous est difficile de choisir celles qui seront imprimées dans le journal. Et n'oubliez surtout pas que Luigi va établir un hit des cinq meilleures cartouches. Il aimerait bien éditer ces listes de façon régulière dans le magazine.

Président	Super Mario
Editeur	Mark Smith
Photographies	Dennis Hemmings
Art	Catalyst Publishing
	Nintendo Co. Ltd.
Bureau d'Edition	Club Nintendo
	B. P. 14
	95311 Cergy-Pontoise Cedex
	France
Imprimerie	Catalyst Publishing
	Angleterre
Téléphone (Fr)	16 (1) 34 64 77 55





JOYSTICKS

LE POUVOIR AU BOUT DES DOIGTS...

Comme nous le savons tous, le NES est le système de jeux vidéo le plus vendu dans le monde, avec des millions de possesseurs Nintendo de tous pays qui se délectent des jeux les plus extraordinaires que l'on puisse acheter. Alors la console numéro un mérite bien les meilleures manettes pour faire fonctionner ces jeux, non? Dans cette intention, Nintendo met aujourd'hui à la disposition des joueurs deux manettes qui permettent d'obtenir le meilleur du jeu comme de l'utilisateur!

LES FONCTIONS DU NES ADVANTAGE:

* Ralenti
* Tir turbo à vitesse variable
* Touches SELECT, START, A et B
* Joystick classique

Le NES Advantage a fait son apparition à la fin de l'année dernière, et a reçu un accueil chaleureux de la part des petits veinards qui l'avaient trouvé dans leur soulier à Noël. Il est aussi très robuste, et présente une foule de nouvelles fonctions, dont le Ralenti n'est pas la moindre. Si la partie devient un peu trop mouvementée à votre goût, appuyez simplement sur la touche Ralenti et vous pourrez jouer à une vitesse réduite. Cette fonction reste effective sur les jeux qui comportent déjà une fonction pause. Consultez le tableau à gauche pour avoir une idée de ce qui marche bien avec la touche Ralenti.

Le NES Advantage utilise un "manche à balai" classique au lieu d'un clavier numérique pour le contrôle du jeu, ce que vous êtes en droit d'attendre sur les machines arcade. Il convient parfaitement dans la plupart des jeux, permettant de réagir rapidement et d'accéder facilement à n'importe quelle direction parmi les huit possibles.

Enfin, les touches Turbo. En appuyant sur l'une de ces touches, vous avez accès aux fonctions de tir rapide, pouvant ainsi tirer en continu à partir de votre vaisseau, ou enregistrer des scores incomparables pour votre athlète. Deux autres touches situées près de la partie supérieure de l'unité de commande vous permettent de changer la vitesse du tir turbo.

TOP - NES ADVANTAGE †

Voici la liste des jeux qui conviennent parfaitement pour l'Advantage...

1 Track & Field II
2 Super Mario Bros. 2
3 Section Z
4 Castlevania
5 Wizards & Warriors

LES FONCTIONS DU NES MAX:

- **Manette munie d'un bouton rotatif à 360 degrés**
- **Touches START, SELECT, A et B**
- **Touches de tir Turbo**

Découvrez un nouveau style de commande avec le bouton rotatif révolutionnaire, qui se trouve sur le NES MAX. A l'inverse des manettes Nintendo normales ou du NES Advantage, le bouton rotatif pivote sur 360 degrés, ce qui vous permet d'obtenir n'importe quel angle de votre choix sans aucune difficulté. Ceux qui aiment bien utiliser les manettes normales risquent d'être un peu déconcertés par le NES MAX, mais ils découvriront très vite qu'il réagit bien mieux que n'importe quelle manette qu'ils auront pu utiliser jusqu'alors.



TOP - NES MAX †

Les jeux suivants sont encore plus palpitants losqu'ils sont utilisés avec le MAX...



1 Life Force
2 Gunsmoke
3 Cobra Triangle
4 R.C. Pro-Am
5 Track & Field II

Le NES MAX ne comporte pas de turbo contrôlable, mais le tir rapide est très facile à utiliser et tout aussi efficace que sur le NES Advantage. Si vous prenez tout cela en compte plus l'aspect "haute technologie" et le style confortable du NES MAX, vous vous retrouvez avec une sacrée manette!

† Ceci n'est qu'une sélection parmi les nombreux jeux qui utilisent ces fonctions.

† JEUX PARFAITEMENT ADAPTES A LA FONCTION RALENTI

1 Gunsmoke
2 Section Z
3 Life Force
4 Gradius
5 Ikari Warriors

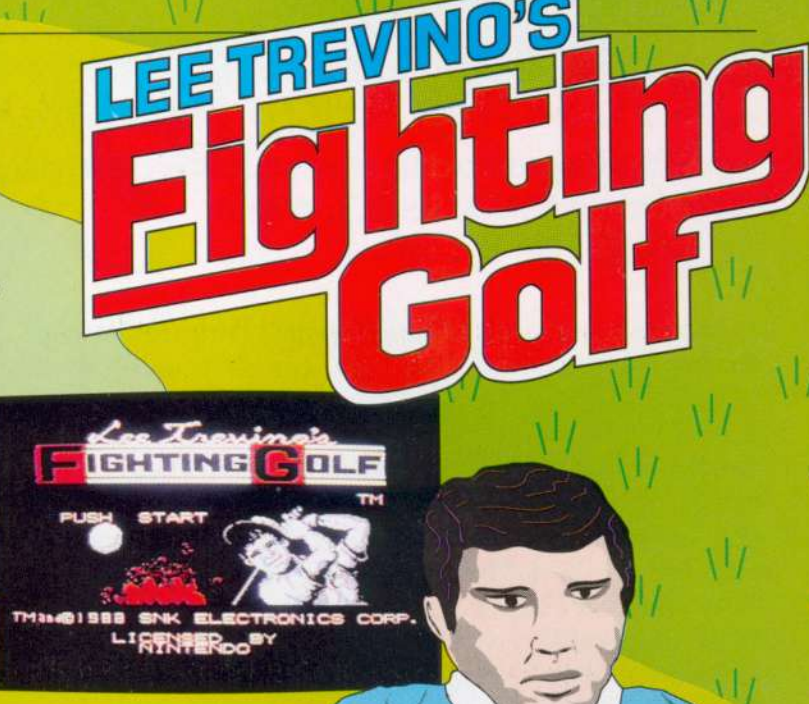
NES - Le Must Pour Vous!

JEUX TURBO †

Vous trouverez la fonction trubo particulièrement utile sur les jeux suivants...



1 Track & Field II
2 Gunsmoke
3 Section Z
4 Life Force
5 Tiger Heli



Préparez-vous à affronter les joueurs de golf de jeu vidéo les plus grands, sur l'un des parcours les plus merveilleux du monde. Etonnez-vous de la formidable puissance de Jumbo, émerveillez-vous du superbe putting de Chosuke, mais ne vous laissez pas trop intimider, vous allez devoir donner le meilleur de vous-même pour battre l'adresse de vos adversaires!

Rencontre avec les joueurs...



Super Mex

Comme il s'agit du jeu de Lee Trevino, il est naturellement bon dans quasiment tout. Autre détail, Super Mex se trouve être l'adversaire le plus rude!



Pretty Amy

Amy est encore un rien novice comparée aux autres joueurs. Son swing est lent et son coup est moins puissant. Cependant, elle ne se contente pas d'afficher un joli minois: elle a un contrôle remarquable sur ses coups, et vise plutôt bien.

Big Jumbo

Le seul handicap de ce type est son manque d'auto-discipline sur la puissance de sa frappe. Jumbo aime par-dessus tout infliger un grand coup à la balle. Vous allez devoir être sacrément bon si vous devez utiliser Jumbo pour vous représenter.



Miracle Chosuke

Cet adversaire japonais n'a peut-être pas autant de puissance que Trevino, mais sa précision et son putting sont sans égal. Ses coups qui tiennent du miracle pourraient vous faire croire qu'il contrôle la balle uniquement par sa propre volonté!



Sélection de votre jeu

Avant de sélectionner votre personnage, vous devez choisir le type de jeu et les parcours sur lesquels vous allez jouer. Vous pouvez vous entraîner pour votre lancer de départ sur tee, ce que nous vous conseillons vivement de faire, ou prendre part à une épreuve en 18 trous contre un à quatre joueurs. Toutefois, le meilleur jeu est le Nassau, qui vous permet de sélectionner l'un des neuf trous sur les deux parcours, puis concourir dans un système de points.

Un Parcours de Fighting Golf



La foule est attentive alors que Trevino et Amy étudient le premier trou. Un terrain rough (à l'état naturel), quelques bunkers et un fairway qui s'étend à perte de vue composent la majeure partie du parcours. Et, bien que les deux joueurs ne soient pas obligés de se mémoriser la disposition du parcours, ils ont déjà prévu les coups à lancer et les clubs à utiliser.



Trevino joue le premier coup. Il vérifie la force du vent qui est aussi paisible que la foule (!!!), met la balle en place et s'empare du bois 1. Il balance le club vers l'arrière (appuyez sur la touche A) puis frappe la balle avec force (arrêtez le marqueur au bord gauche de la barre), droit devant lui (arrêtez le marqueur à la flèche). La foule applaudit lorsque Trevino franchit le premier bunker, directement au centre du fairway.

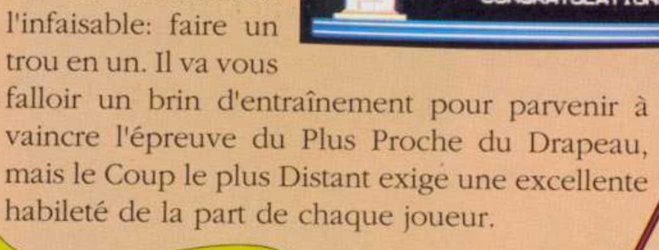


Amy joue un coup légèrement différent de son adversaire, en courbant la trajectoire de la balle vers le fairway (appuyez sur la touche A après avoir sélectionné la force du coup soit avant soit après la flèche, selon la courbe que vous voulez infliger à la balle). Trevino et Amy s'arrangent tous deux pour parvenir jusqu'au green avec leur coup suivant.

Maintenant, Trevino doit compter avec un petit vent, et surmonter une petite colline. Il vise légèrement à gauche du drapeau de trou, pensant que le vent et la courbe sur le green vont ramener la balle dans le trou. Le coup est réussi et, comme le pensait Trevino, la balle est ramenée dans le trou. Il ponctue son birdie d'un poing lancé droit vers le ciel et se dirige vers le fairway suivant.

Le coup d'Amy n'est pas si réussi. Elle a surestimé la force nécessaire pour son lancer, et la colline a détourné sa balle du trou. Mais son quatrième coup est le bon, et elle réussit un par. Pas trop démoralisée, elle se dirige elle aussi vers le second trou.

Les Mini-Competitions



Dans le jeu Nassau, vous pouvez obtenir des points supplémentaires en gagnant les deux mini-compétitions, ou en réussissant l'infaisable: faire un trou en un. Il va vous falloir un brin d'entraînement pour parvenir à vaincre l'épreuve du Plus Proche du Drapeau, mais le Coup le plus Distant exige une excellente habileté de la part de chaque joueur.

La carte des scores



Vous pouvez contrôler l'état actuel de la situation en appuyant sur la touche **START** au cours du jeu, et consulter ainsi la carte des scores. Le nombre de coups joués est affiché en haut, alors que le nombre de points obtenu pour le jeu Nassau apparaît en bas.

RYGAR

RYGAR - LEGENDAIRE GUERRIER DES TEMPS ANCIENS

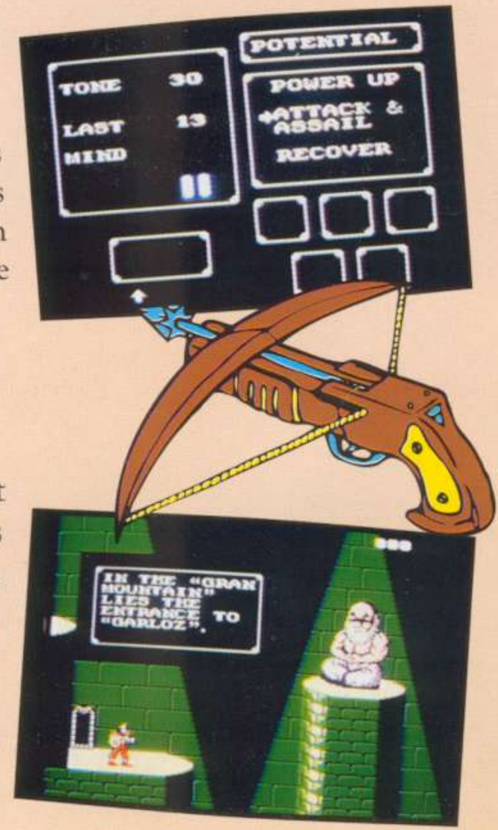
Le Roi cruel Ligar a attaqué la paisible terre d'Argool, lieu sacré créé par les dieux Indora, et l'a jetée dans le chaos le plus complet. En une seule journée, les ennemis ont réussi à transformer Argool en un royaume où règnent la terreur et le mal; ils sont même allés jusqu'à détruire la 'Porte de la Paix' qui symbolisait la paix créée par les dieux Indora.

Le peuple d'Argool a connu des jours de désespoir et de découragement. Ses prières pour une paix éternelle se sont évanouies, et ont cédé la place à des appels à l'aide. Sans qu'ils le sachent, leurs cris étaient si forts qu'ils sont parvenus jusqu'à la contrée éloignée de Algosu. Et, enfin, ils ont obtenu une réponse qui a pris la forme de Rygar, vaillant guerrier relevé d'entre les morts pour ramener la paix sur Argool. Aventurez-vous aux côtés de Rygar, et aidez-le à combattre les forces du mal!

LES POUVOIRS DES DIEUX

Puisque Rygor a été ressuscité par les dieux Indora, il n'est pas surprenant que ses pouvoirs lui viennent également des dieux. Son agilité et sa rapidité avec l'arme 'Diskarmer' n'ont pratiquement pas d'égale chez les mortels, et il est capable de courir à des vitesses très élevées sans jamais se fatiguer. Rygar est également capable de jeter l'un des trois maléfices qui lui permettent d'allonger la portée de sa corde à grappin, d'augmenter sa puissance d'attaque ou de récupérer son énergie perdue.

Pour activer l'un de ces trois pouvoirs, vous devez ramasser des capsules d'intelligence, puis les sélectionner sur le sous-écran. Cet écran affiche aussi les éléments que vous avez découverts, ainsi que votre "tonus" actuel.



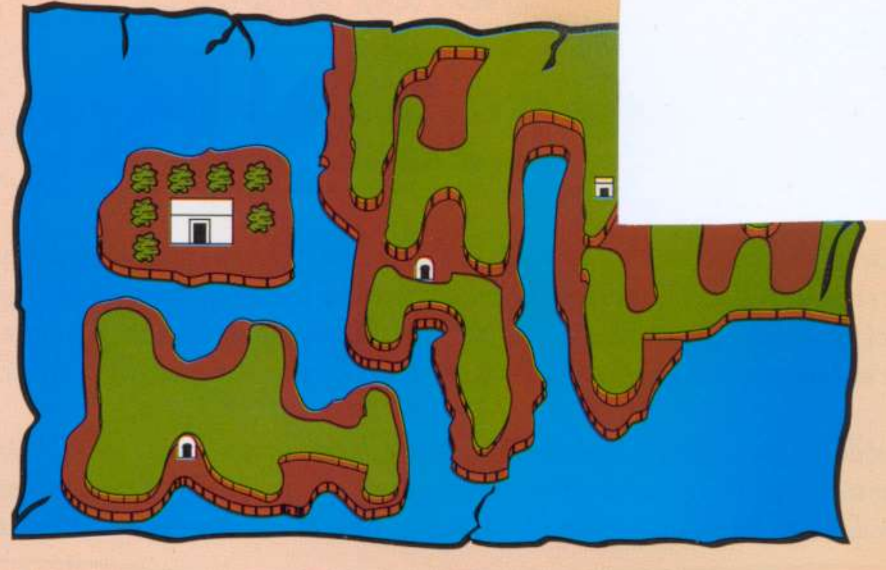
LES DIEUX INDORA

Le jeu comporte cinq dieux Indora, chacun d'eux vous offrant un objet différent. Ces objets vous permettent d'atteindre des niveaux différents. Par exemple, il est impossible d'atteindre la Tour de Garba sans l'arbalète. de même qu'il vous faut la poulie à vent pour parvenir au Palais de Dorago.

Il y a de nombreux autres dieux dans le jeu, qui vous aideront également et vous conseilleront. Notez bien tout ce qu'ils vous disent, vous pourriez bien en avoir besoin par la suite!!

LE VOYAGE À TRAVERS GA

Garloz est une vaste terre à l'intérieur d'Argool, qui détient de nombreux secrets sombres et terribles. Pour l'atteindre, vous devez d'abord vous frayer un chemin dans la Grande Montagne et découvrir la porte qui mène à Garloz. Peut-être l'un des dieux peut-il vous aider...?





Une fois parvenu sur Garloz, vous devez traverser quatre régions différentes, repoussant l'armée du Roi en chemin. Certaines de ces régions contiennent un élément important que vous devez récupérer si vous voulez poursuivre votre quête.

A la fin de chaque région, vous vous trouvez face à l'un des chiens rien moins que féroces du Roi. Simple suggestion, utilisez votre pouvoir "assaut et attaque" contre chacun de ces monstres, sinon vous pourriez bien finir en apéritif avant leur prochain repas.



Après avoir franchi les nombreux pièges et embûches de Garloz, et avoir ramassé toutes les armes, vous devez rebrousser chemin vers la Grande Montagne et la Tour de Garba, où se trouve cachée la Flûte de Pégase. Cette flûte vous sera indispensable pour entrer dans la partie finale du jeu.



LE DERNIER CONFLIT

Quelque chose de bien plus terrifiant encore attend Rygar à la fin du jeu. Il va devoir faire appel à tous ses pouvoirs et à toute son expérience pour venir à bout du dernier gardien et ramener ainsi la paix sur Argool. En est-il capable ? Avec votre aide seulement, mais vous avez intérêt à vous montrer à la hauteur!!

ZELDA II
The Adventure of LINK

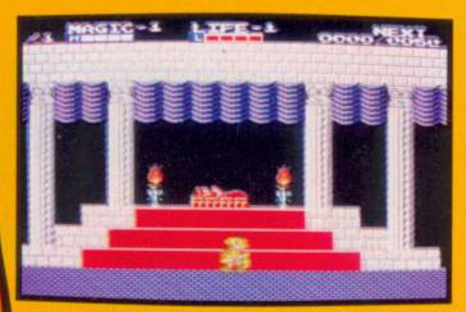
LA LÉGENDE CO

Depuis la bataille épique avec Ganon, a sombré dans le plus profond désarroi. subsiste est de réveiller la Princesse Zelda dans un profond sommeil par un sortilèg capable de ramener son peuple à la vie qu'il menait avant l'arrivée de Ganon

Le précédent héros du royaume d'Hyrule, Link, est choisi par le destin pour sauver son pays. Pour lui, il va devoir se battre et mourir. Il doit rapporter six cristaux précieux à leur emplacement d'origine dans six statues de pierre, soigneusement dissimulées dans d'immenses palais. S'il y parvient, il pourra alors pénétrer dans le septième et dernier palais et affronter la créature qui a jeté le maléfice sur la princesse.

Quelle est donc cette créature? Link sera-t-il capable de relever le défi une nouvelle fois? L'influence de Ganon est encore très forte et un grand nombre de créatures sont persuadées qu'un jour ou l'autre il reviendra. C'est bien l'un des défis les plus durs alentour. Oserez-vous vous lancer dans **"l'aventure de Link"***?*

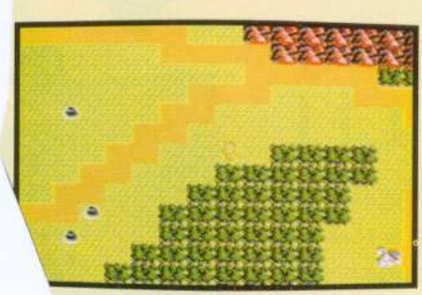
BIENVENUE AU HÉROS



Link a bien grandi depuis qu'il a affronté Ganon dans **"The Legend of Zelda"**. *Il est plus grand, plus fort et plus élégant qu'avant, et il a une envie délirante de parvenir à son but et de délivrer la Princesse. Cette fois-ci, par contre, il dispose d'autres atouts que son épée. Il peut jeter des sorts. Mais il devra rechercher ardemment les gens capables de lui enseigner les sortilèges, et devra également construire sa propre force magique pour pouvoir jeter ces sorts!*

Autre élément nouveau chez ce Link plus âgé: son expérience. Il dispose de trois attributs différents: combat, vie et magie. Lorsque vous aurez acquis suffisamment d'expérience (vous y parviendrez en combattant les monstres), vous pourrez élever le niveau de l'un des attributs. L'expérience nécessaire augmente à chaque nouveau niveau, pouvant atteindre 4000 pour le niveau 8. L'effet de chaque attribut est variable; par exemple, meilleur vous êtes au combat, plus grands sont les dommages que vous infligez. Plus votre montant vie est élevé, moins vous êtes vulnérable face aux monstres. Plus l'attribut magie est élevé, moins les formules magiques prononcées consomment d'énergie. Bien évidemment, il est plus que judicieux de faire monter vos niveaux le plus rapidement possible!

LES ÉCRANS DE JEU



La Vue du Monde Extérieur

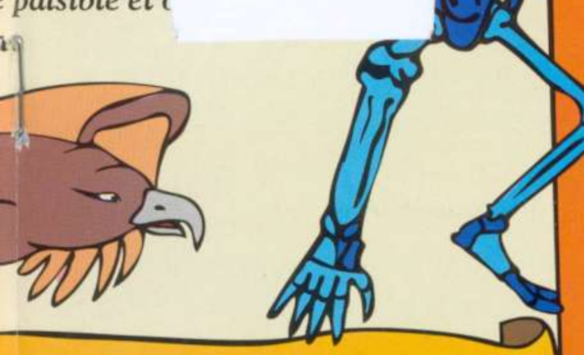
Deux écrans principaux sont utilisés dans **"The Adventure of Link"**. *Le premier est la séquence du Monde Extérieur, qui vous permet d'explorer Hyrule. Dès que vous rencontrez un monstre errant, ou dès que vous entrez dans une ville ou un palais, l'écran d'Action apparaît. Il vous permet de parler avec les villageois, de combattre les créatures et de découvrir de nouveaux éléments très importants.*

La scène d'ac



NTI

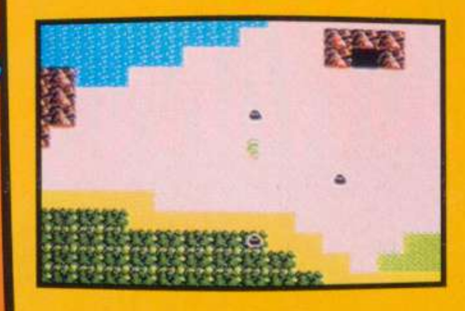
, la contr
i. Le seu.
la, qui est n
ège. Elle se
paisible et



EXPLORATION DE HYRULE

Hyrule est plus vaste que ne l'imaginait Link. Tout le pays est couvert de bois, de grottes, de villages, de rivières et de marécages. Link va devoir à coup sûr utiliser une carte s'il veut parvenir à destination.





Aucun doute qu'il y a beaucoup de régions à explorer dans "The Adventure of Link"! Il faut traverser un bon nombre de cavernes pour atteindre les différentes parties du pays; soyez donc bien prêt à vous battre.

LES VILLAGES

La plupart des villages sont habités par des gens chaleureux qui aiment parler et prodiguer des conseils. Certains pourront même recharger votre énergie et votre pouvoir magique perdus.



A l'occasion, vous rencontrerez un villageois qui a besoin de votre aide. Vous verrez alors apparaître une mini-quête. Si vous l'accomplissez correctement, vous aurez la chance d'acquérir de nouveaux sortilèges ou pouvoirs de combat.

D'autres problèmes surgiront également dans le village, et vous devrez les surmonter soit par la force soit par l'intelligence.

A LA RECHERCHE DES PALAIS

La principale épreuve du jeu consiste à rapporter les pierres à leurs statues d'origine. Vous allez donc devoir apprendre rapidement la disposition de chaque nouveau palais. Chacun est composé d'un certain nombre d'écrans, comprenant des portes fermées, des coulées de lave, et quelques créatures maléfiques. Vous devez trouver le chemin qui mène au gardien de la statue et l'anéantir pour pouvoir restituer la pierre à sa statue. Normalement, chaque palais contient également un élément plus que précieux. Là encore, vous devez trouver votre chemin jusqu'à lui avant de quitter le palais.



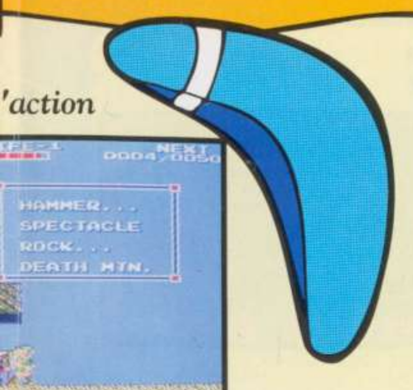


"The Adventure of Link" est un jeu d'aventure classique, que nous n'avons fait que survoler dans cette revue. Le jeu est tellement gigantesque! C'est vraiment incroyable! Et l'action est si prenante que vous allez vraiment la vivre.

Quoi que vous fassiez, ne le manquez pas!!



'action



SAUVEGARDE DU JEU

"The Adventure of Link" conserve votre partie en mémoire grâce à une batterie installée à l'intérieur du jeu. Vous n'avez pas besoin de repartir à zéro et les mains vides à chaque fois!



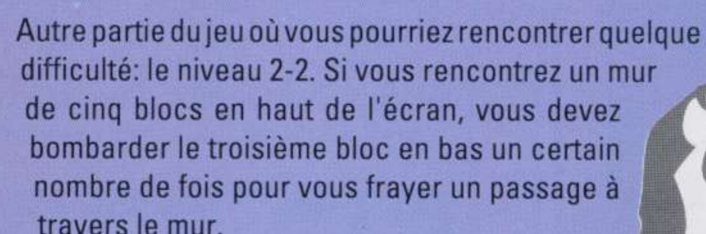
Trucs et Astuces



Bien que "Robowarrior" soit relativement récent, il est déjà très populaire parmi les joueurs Nintendo. Et lorsqu'un jeu devient populaire, la demande se fait pressante pour des astuces et des trucs...

La plupart du temps, vous pouvez croire que vous êtes dans une impasse.

Mais vous pouvez toujours franchir n'importe quel obstacle et, dans les quatre premiers niveaux au moins, il n'existe pas d'itinéraire vrai ni faux.



Le premier obstacle majeur que vous rencontrez est le mur au niveau 2-1. Pour le franchir, vous devez bombarder le deuxième bloc vers le bas à trois reprises (voir la photo ci-contre). Poursuivez ensuite jusqu'à la fin du niveau.



Autre partie du jeu où vous pourriez rencontrer quelque difficulté: le niveau 2-2. Si vous rencontrez un mur de cinq blocs en haut de l'écran, vous devez bombarder le troisième bloc en bas un certain nombre de fois pour vous frayer un passage à travers le mur.



PIECES SECRETES

Pratiquement tous les niveaux au-delà du premier contiennent une sorte de pièce secrète. Apprenez à les reconnaître pour ne plus manquer les objets précieux qu'elles renferment.

A LA RECHERCHE DE LA LAMPE

A certains niveaux, vous êtes plongé dans l'obscurité la plus complète. Vous trouverez alors en la lampe un objet indispensable. Celle-ci est dissimulée dans une pièce secrète près du grand mur au niveau 2-1. Regardez l'image pour en connaître la position. Pénétrez dans la pièce, et bombardez les trois statues pour découvrir la lampe.



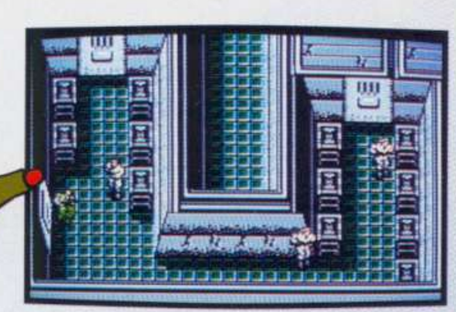




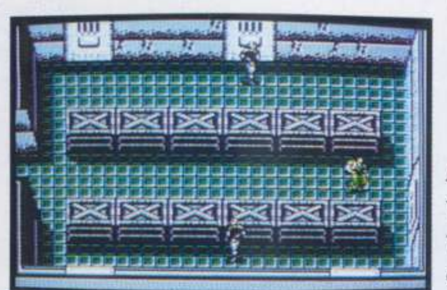
METAL GEAR

Deux problèmes courants résolus!

Comment trouver le Lance-Roquettes?



Avant de pouvoir recevoir le Lance-Roquettes, vous devez découvrir le numéro d'un autre chef de la résistance, Jennifer. Rendez vous ensuite dans une pièce à droite d'Arnold, appelez le nouveau numéro, et entrez dans la pièce en haut à droite avec la carte no 6.



Où se trouve la carte no 7?

Avant d'obtenir la dernière carte de porte la plus importante, vous devez trouver le Lance-Roquettes (ça ne devrait plus vous poser aucun problème maintenant!). Entrez ensuite dans la pièce où se trouvent les deux Arnold, et détruisez-les avec votre arme nouvellement acquise. La Carte no 7 apparaît alors à vos pieds.

SUPER MARIO BROS. 2™

Un certain nombre de personnes ont remarqué une porte à la fin du monde 6-3, porte impossible à atteindre. C'est en fait une sortie qui vous éloigne d'une étonnante zone traquenard et vous permet de sauter la plus grande partie de ce niveau.

Voici comment y parvenir. Au début du monde 6-3, marchez jusqu'au mur qui se trouve sur votre gauche, et laissez votre personnage s'enfoncer dans le sable. Lorsqu'il a pratiquement disparu, passez à gauche sous le mur et appuyez à plusieurs reprises sur la touche de saut. Finalement, vous allez parvenir à une porte qui vous mènera de l'autre côté du niveau!



LES ASTUCES DE NOS LECTEURS

Si vous rencontrez un problème, et que vous ne pouvez plus vous en sortir (!), n'hésitez pas à appeler le SOS Nintendo au (16/1) 34.64.77.55. Des Conseillers en Jeux sont là pour vous répondre du lundi au vendredi, de 9 heures à 19 heures (le vendredi jusqu'à 18 heures). Vous pouvez aussi envoyer vos questions au Club Nintendo à l'adresse habituelle. Si, par ailleurs, vous connaissez des astuces sur les jeux Nintendo faîtes-en profiter les dizaines de milliers de lecteurs de toute l'Europe en les envoyant à l'adresse suivante:

Trucs et Astuces des Lecteurs
Club Nintendo
BP 14
95311 CERGY PONTOISE CEDEX
FRANCE





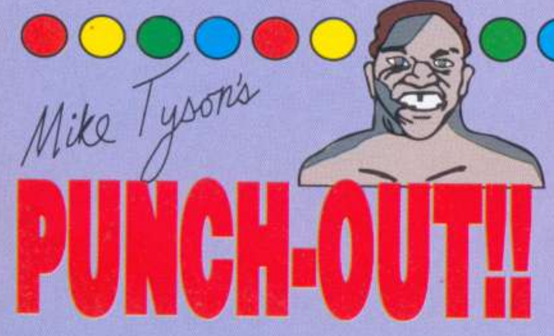
Que dois-je faire une fois que j'ai détruit l'homme vert à son bureau?

Voilà l'appel à l'aide de Karl Webber en Angleterre. Et voici notre réponse: cherchez une ombre qui se faufile dans la pièce. Vous devez la détruire à l'aide d'une grenade. Mais faîtes preuve d'une grande rapidité, sinon des missiles risquent de s'abattre sur vous.

Castlevania

Pour vaincre Dracula, vous allez devoir le frapper sans arrêt à la tête. Une fois son énergie retombée à zéro, son esprit apparaît alors et tente de vous envahir. Assurez-vous que vous avez bien l'eau bénite, et tenez-vous sur la gauche de l'écran. Frappez-le alors de votre fouet et jetez-lui en même temps l'eau bénite.

Matthew Standbrook, Angleterre



K. Diment, d'Angleterre également, a réussi à trouver les trucs suivants pour battre Mike Tyson:

1. Esquivez systématiquement tous ses uppercuts. Ce sont les coups les plus forts qu'il puisse asséner, ils peuvent vous jeter à terre par la simple force du contact!

2. Observez attentivement son visage lorsqu'il cligne des yeux. L'oeil qu'il fait cligner indique le côté à partir duquel il va faire partir son coup. S'il cligne plusieurs fois des deux yeux à la fois, c'est qu'il va lancer une rafale de coups de poing; mais si vous êtes suffisamment prompt et agile, vous devriez pouvoir le frapper pendant qu'il cligne encore des yeux et vous en sortir la tête haute!



Voici un code peu courant mais très utile que nous transmet Matthew Standbrook (encore lui!). Essayez-le et observez ce qui se passe!!

JUSTIN BAILEY
\- - - - - - - - - - - -

SUPER MARIO BROS. 2

Voici les meilleurs personnages à utiliser à chaque niveau:

MONDE 1-1 TOAD	MONDE 1-2 MARIO	MONDE 1-3 PRINCESSE
MONDE 2-1 TOAD	MONDE 2-2 TOAD	MONDE 2-3 LUIGI
MONDE 3-1 TOAD	MONDE 3-2 MARIO	MONDE 3-3 MARIO
MONDE 4-1 PRINCESSE	MONDE 4-2 PRINCESSE	MONDE 4-3 TOAD
MONDE 5-1 LUIGI	MONDE 5-2 LUIGI	MONDE 5-3 TOAD
MONDE 6-1 MARIO	MONDE 6-2 TOAD	MONDE 6-3 MARIO
MONDE 7-1 PRINCESSE	MONDE 7-2 PRINCESSE	

Kenji Ohsako, France



Sur l'écran de démonstration, vous pouvez déplacer le tachymètre en appuyant sur la touche B.

Une fois que vous avez déplacé le pointeur (chaque fois que vous appuyez deux fois sur la touche B, vous augmentez de un le niveau de départ), maintenez enfoncées les touches RIGHT (DROITE) et UP (HAUT), puis appuyez sur START (DEPART).

Alberto Nortes, Espagne

Boîte aux Lettres



Club Nintendo,
BP 14,
95311 Cergy Pontoise Cedex,
France.

Chers Mario et Luigi,

Le 26 mai 1977 naquit un petit Vincent qui ne se doutait sans doute pas que 12 ans plus tard, il passerait des heures à jouer avec un NINTENDO. Ce jeu est vraiment super et la revue l'est encore plus! Je n'ai encore que deux cassettes mais je compte en acheter une autre, il y en a tellement que c'est dur de choisir. l'hésite entre Rush'n Attack, Zelda et Wrestlemania qui ont l'air géniales. Bonne Année et à Bientôt.

Vincent G. (Belgique)

La vie est en effet pleine de surprises, Cher Vincent, et un jeune Nintendomaniaque comme toi a encore beaucoup de jeux à découvrir. Tu trouveras dans le magazine du Club des informations très utiles sur les nouveautés ainsi qu'un classement des jeux par série (aventure, action, sport, arcade etc) D'autre part, dans le catalogue Nintendo figure un résumé des jeux. Ces renseignements devraient te permettre de sélectionner les jeux qui correspondent le mieux à ce que tu recherches. Il nous est difficile de te conseiller tel ou tel jeu car nous ne connaissons pas tes goûts et nous risquons de ne pas faire le bon choix. Cependant, si tu aimes les jeux d'aventure, "The Legend of Zelda" est en effet un très bon titre.
Amicalement

Ave Mario et Luigi

J'ai reçu le magazine jeudi, il est toujours aussi génial que d'habitude mais je trouve que vous détaillez trop les nouveaux jeux, vous devriez passer plus de temps sur la séquence Trucs et Astuces. Donner plus d'indices sur les anciens jeux ou sur ceux qui sont disponibles serait mieux.
A bientôt

Frédéric B (France)

Cher Fréderic, beaucoup de lecteurs nous ont avoué se jeter sur la rubique Trucs et Astuces dés qu'ils recevaient le magazine du club, ce que nous comprenons tout à fait puisque, comme son titre l'indique, cette rubrique est là pour vous fournir des informations pour mieux réussir dans vos jeux. Cependant, découvrir soi même les solutions qui permettent de progresser dans un jeu fait partie du plaisir que l'on éprouve face à sa console. N'oublie pas qu'en cas de difficulté, tu peux toujours appeler le SOS Nintendo au 16 1 34 64 77 55 où tu rencontreras des interlocuteurs prêts à t'aider.
Amicalement.

Cher Club,

Passionné ou fou de Nintendo, je l'avoue humblement; je suis. Genial est bien faible pour qualifier l'un ou l'autre de vour jeux! Même si cela n'améliore pas vraiment "la vie de couple" ou si le degré de stress du "possédé" découvrant la derniére nouveauté en matiére de cassette atteint des sommets inégalés, il faut bien reconnaître, en utilisant une vieille expression des années 60..., que c'est vraiment le PIED! Certains jeux me laissent "baba:, pantelant et même parfois physiquement vidé lorsque le mot "end" s'inscrit sur l'écran. J'avoue les aimer ou les hair suivant la phase du jeu dans laquelle je patauge, j'avoue avoir à de nombreuses reprises jeté mon jeu par terre, avoir avec une rage aveugle lancé mes commandes à travers la piéce (au fait la matiére plastique est de bonne qualité car elle résiste bien) .. mais quel pied d'acier.
Les effets générés par les jeux Nintendo sur mon état psychologique mériteraient d'être analysés, mais je ne
panique pas, car ceux que j'ai convertis me c
l'impression de suivre le même chemin ...
la folie douce.

Un grand merci pour
Cher Romain, nous
en la lisant. La Ninte
âges, et en plus el
l'overdose car 19
en nouveautés!
Amicalement

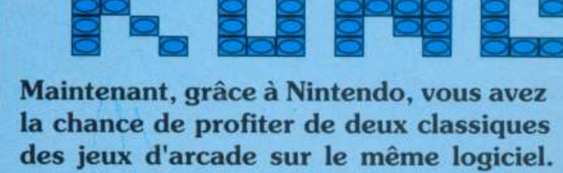
Suite à une première tentative de communication avec vous une question me vient à l'esprit. Ne feriez-vous paraître dans votre journal que des grandes quantitiés de messages vous félicitant. En effet, certains semblent se contenter de jeux débiles, sans scénario et aux graphismes décevants pour la plupart (Xevious, Galaga). Comme la plupart de votre public est jeune, leur esprit critique n'étant pas développé ils ne
peuvent pas s'a
de vos jeux. Po
n'est-il pas sort
détrone cette nu

e)

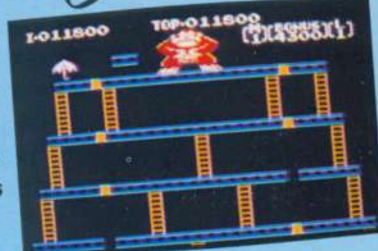
Nous n'avons pas
tiroir, la preuve; no ... un
s'addresse à un p
tout à fait apte à j
lui proposons. C
... ire, mais
... es premères
... ub est la
... ton Club et nous
... s que nous
... s dernières
... k & Field II, Life Force
... age, les graphismes sont supers et ces
... c au SOS Nintendo. Et ce n'est pas tout;
... Metal Gear sortent fin janvier!! Crois moi,
... bonnes surprises à tous les
... ques.



DONKEY KONG *Classics*



Maintenant, grâce à Nintendo, vous avez la chance de profiter de deux classiques des jeux d'arcade sur le même logiciel. Pleine d'intérêt et d'action, vous vous rendrez vite compte que cette cartouche n'est pas de celles qu'on abandonne facilement!



Le premier jeu est **"Donkey Kong"**, un jeu qui regorge de personnages originaux et comporte quatre niveaux d'action bien rythmée. Incarnant le personnage de Mario, vous devez atteindre le haut de chaque écran, en esquivant des tonneaux et autres objets sur votre chemin. Chaque écran présente un nouveau défi pour les joueurs de tous âges, et vous vous sentirez de plus en plus dangeureusement attiré par ce jeu!

"Donkey Kong Jr" inverse les rôles. Vous devez sauver votre père mis en cage des mains de Mario. Le principe est sensiblement le même, mais cette fois-ci vous allez rencontrer quelques difficultés supplémentaires pour passer entre les plates-formes et autres pièges. Vous devez aussi faire extrêmement attention à bien sauter entre les vignes. Si vous faîtes une erreur d'appréciation et manquez votre saut, votre chute pourrait bien vous coûter une vie.



Deux jeux classiques sur la même cartouche, voilà de quoi vous distraire pendant des siècles. Une perspective que vous ne pouvez refuser!!

PRO Wrestling



Vivez pleinement toutes les frayeurs et les joies de la lutte américaine professionnelle, avec une variété de personnages plus fous les uns que les autres. Vous pouvez même projeter votre adversaire hors du ring et déclencher un véritable délire dans la foule!!

Le jeu comporte six personnages différents, chacun d'eux étant doté d'une variété de mouvements. Chaque lutteur possède également ses propres techniques. Par exemple, si Starman parvient à empoigner son adversaire, il peut alors lancer un "coup de pied saut périlleux" très acrobatique, alors que King Slender, champion du monde, est spécialisé dans les puissantes "torsions des reins".



Pour remporter un match, vous devez blesser l'adversaire à tel point qu'il vous laisse l'épingler au tapis. Si vous devenez champion, et parvenez ensuite à défendre votre titre dix fois de suite, vous serez autorisé à combattre le Grand Puma.

"Pro-Wrestling" est l'un des jeux préférés de tous, tout simplement parce qu'il est vraiment TROP drôle! Il contient également quelques figures pas tristes, comme par exemple le caméraman énergique et les commentateurs plutôt chatouilleux. Mais les meilleurs d'entre tous restent les lutteurs: vous allez les adorer!!

PINBALL

Le flipper n'est pas le thème le plus évident pour un jeu vidéo, mais Nintendo a réussi à en faire une excellente adaptation pour la console, avec quelques idées révolutionnaires pour faire bonne mesure. Même Mario fait une petite apparition furtive.

La 'table' du flipper recouvre deux écrans distincts, chacun d'eux étant bourré de champignons, de cibles et de bonus. Avec la manette qui permet de manipuler les flips, vous devez essayer d'éviter que la boule ne sorte de la table. Les points sont marqués dès que la balle va abattre les cibles ou entre en contact avec les champignons. Les scores les plus élevés sont obtenus lorsqu'on parvient à abattre une série de cibles.



A l'étape des bonus, vous devez guider la balle autour de l'écran, avec l'aide de Mario, de façon à supprimer la plate-forme qui retient prisonnière la princesse. Si vous parvenez à la sauver, vous serez alors en bonne voie d'obtenir un score fantastique à six chiffres!

Tous les mordus du flipper s'éclateront à chercher de nouvelles techniques sur la version Nintendo de ce "jeu culte". Ceux qui découvrent seulement les joies du flipper feraient bien de s'intéresser à cette version Nintendo: à coup sûr, ils se préparent des mois et des mois de vrai bonheur!



LES MEILLEURS SCORES

Castlevania
Jose Fernandez France 1,042,900
Paulo Da Silva France 999,910

Ghosts 'N Goblins
Ken Phillips UK 4,625,900

Gradius
Paul Stokes UK 2,021,600

Golf
George Coster UK 11 below par
Leigh Gatheridge UK 6 below par

Kid Icarus
Corrie Staal Holland 9,999,999
Rora Kolder Holland 6,371,514

Legend Of Zelda
Dougie Nouble (12) UK Terminée en 7 lives
Darren Gatheridge UK Terminée en 8 lives

Kung Fu
Jeremy Joiris (14) Belguim 966,240
Jean Luc Garant (24) France 475,190

Pinball
Martijn Arens Holland 196,180
Didier Helbourg (26) France 140,680

Gunsmoke
Paul Stokes (14) UK 362,850
Matthias Schebmayr (10) Germany 254,620

R.C. Pro-Am
Karl Webber UK 262,335
Chris Dye UK 185,675

Robowarrior
Jim Wilson UK 5,975,000
L.V. Berg Holland 3,486,000

Rush 'N Attack
David Roy (16) France 1,345,400
Fabian Blandieu Belguim 1,018,100

Mach Rider
Johan Leyton Holland 238,270
Michael Marguin (14) France 187,730

Trojan
Robert Cridland (14) UK 114,650
Darren Gatheridge UK 107,750

PT SM

Ça y est, vous l'avez. Reconnaissez que vous pouvez les battre, n'est-ce pas?
Alors envoyez-nous vos scores avec vos nom, addresse, âge et photo à:
LES MEILLEURS SCORES, Club Nintendo, B.P. 14, 95311 Cergy-Pontoise Cedex, France.



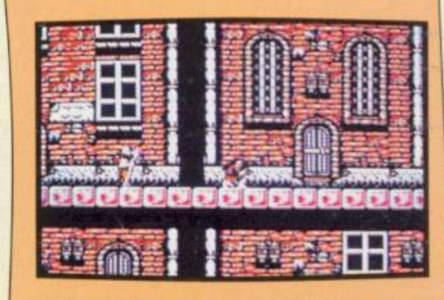
Coup d'oeil Furtif

Un petit coup d'oeil sur quelques jeux prochainement disponibles...



Le Comte est de retour, et il est loin d'être heureux! Il a jeté un mauvais sort contre le valeureux guerrier Simon Belmont, qui ronge lentement l'âme de notre héros. La seule chance de survire de Simon consiste à ramasser les cinq parties du corps de Dracula, puis à les brûler dans le château du pire des malins. Cette bataille est la plus rude que Simon ait à mener, et probablement sa dernière! Il va devoir affronter de nombreuses créatures de la nuit, échapper à des pièges terrifiants et éviter des marécages mortels. Malgré tout, Simon rassemble tout ce dont il a besoin, y compris une grande dose de courage, et se met en route le coeur plein d'espoir.





Ainsi commence "Simon's Quest"...

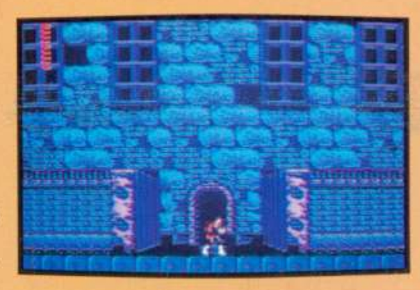
Tout au long de ses voyages, Simon va rencontrer des villageois qui lui apporteront une aide et des conseils (bien qu'une partie de ce qu'ils racontent soit complètement fausse). Il va également tomber sur des commerçants qui lui vendront différents objets. Il pourra les utiliser dans son combat contre la bête maléfique.

Toute l'aventure de Simon est articulée autour de Transylvania. Vous allez donc devoir dresser la carte du jeu au fur et à mesure que vous progressez. Il y a beaucoup de choses à découvrir. Vous pouvez préparer crayon, papier et compas et consulter l'analyse complète du jeu à paraître dans le prochain numéro.



Les Manoirs

*Il y a six manoirs à découvrir dans "**Simon's Quest**", cinq d'entre eux abritent les organes vitaux de Dracula, et le dernier correspond à la demeure du Comte. Avant d'affronter le Comte, localisez tous les autres manoirs, éliminez le gardien et emparez-vous de la fraction du corps du Comte. Croyez-nous, ce n'est pas si facile que ça en a l'air...*



SOLOMON'S KEY

Il y a
banni
prisonnie
"Solomon's Key" (La c
le mieux dans ce monde paisible, jusqu'à ce qu'un moine imprudent ne découvre l'ouvrage et permette aux démons de s'échapper. King Yutra, du royaume des fées Lyrac, craignait que les démons ne reviennent tourmenter son peuple; il a donc envoyé en mission le génie Dana dans le pays interdit du Signe de la Constellation pour, une fois de plus, chasser les démons de son univers.

"Solomon's Key" est un jeu de type arcade unique, qui nécessite une bonne stratégie pour résoudre les nombreuses énigmes. Le principe est le suivant: traverser les cinquante écrans en construisant et en détruisant des blocs à l'aide de votre baguette magique, et découvrir la clef qui vous mènera à la partie suivante du Signe de la Constellation.

Cependant, tout en vous forgeant un passage vers la sortie, vous devrez éviter les nombreux démons qui traînent dans la pièce, et tenter de conserver votre énergie. Vous devrez également récolter des bonus, qui vous donneront un léger avantage pendant un court moment. Malgré tout, faîtes bien attention aux signes démoniaques. "Solomon's Key" est un jeu merveilleux, d'une conception véritablement nouvelle, et permet de vivre de grands moments. Encore un jeu prometteur pour votre NES, créé par Tecmo!

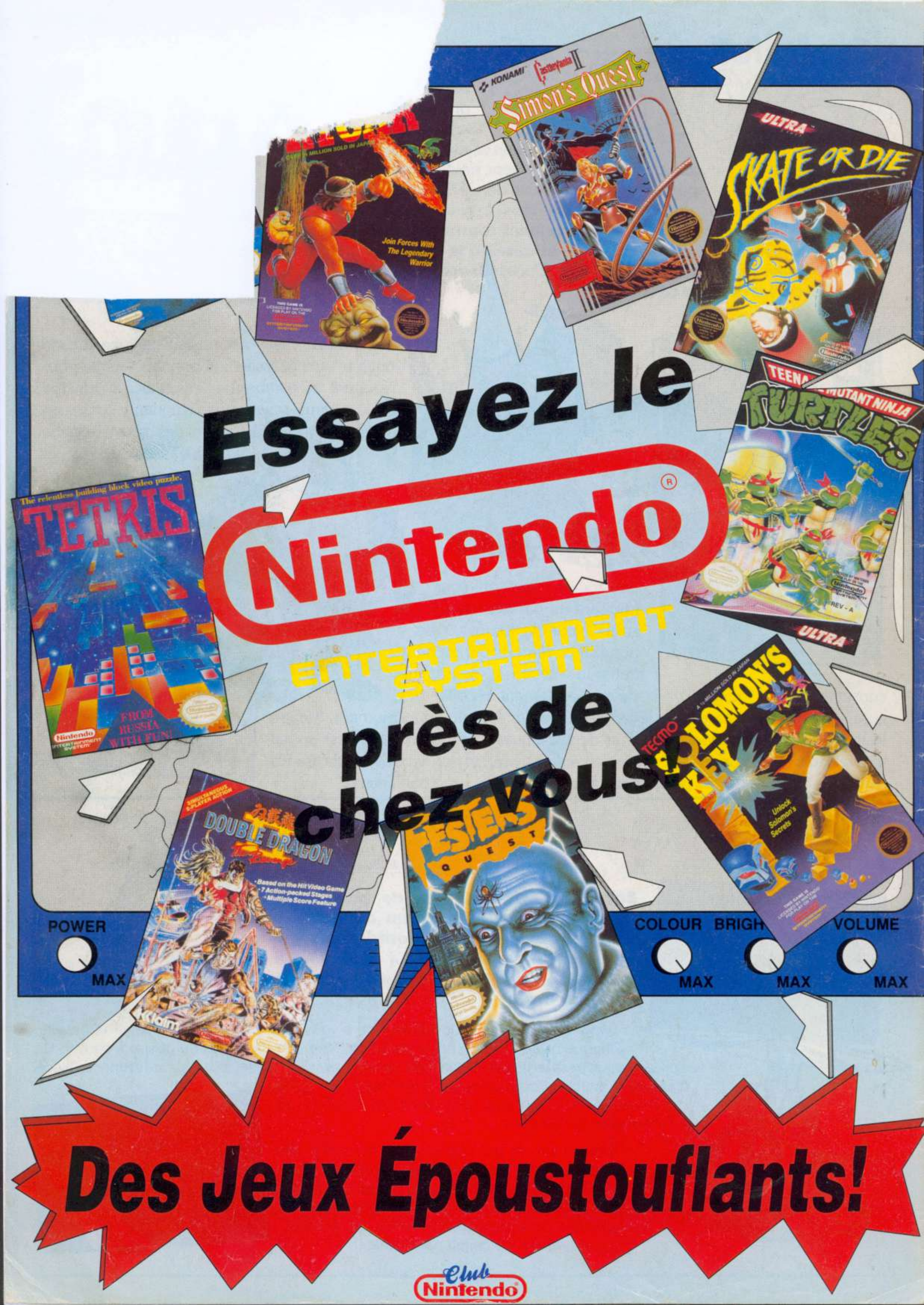


Stingfellow Hawke est de retour parmi nous, avec une obsession de vengeance. Plusieurs camps de prisonniers de guerre ont été localisés par la C.I.A., et Hawke a été chargé d'y pénétrer, de détruire les bases ennemies, et de faire sortir les prisonniers.

Vingt-cinq niveaux vous permettent, à vous et à **"Airwolf"**, de mener la bataille. Chaque niveau comporte un certain nombre de prisonniers de guerre à sauver. De plus, chaque base renferme un symbole de réapprovisionnement en carburant et une multitude d'avions ennemis. Vous arriverez à terrasser les forces ennemies à condition que vous parveniez à la tour de contrôle et la détruisiez.



"Airwolf" est un jeu très varié; il comporte des séquences de type cinématographique animées et brillantes. Les adeptes des séries télévisées feraient bien de se pencher sur l'analyse complète à paraître dans le prochain numéro, qui donnera tous les détails sur ce jeu passionnant!


Essayez le
Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM™
près de chez vous!
KONAMI
Castlevania II
Simon's Quest
Join Forces With The Legendary Warrior
ULTRA
SKATE OR DIE
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
ULTRA
The relentless building block video puzzle.
TETRIS
FROM RUSSIA WITH FUN!
TECMO
SOLOMON'S KEY
Unlock Solomon's Secrets
DOUBLE DRAGON
Based on the Hit Video Game
7 Action-packed Stages
Multiple Score Feature
FESTER'S QUEST
POWER
MAX
COLOUR
MAX
BRIGH
MAX
VOLUME
MAX
Des Jeux Époustouflants!
Club Nintendo